

La tecnologia digitale vive dentro i computer che sono sulle nostre scrivanie. Computer che non sono oggetti magici, ma neanche macchine da scrivere sofisticate, sono l'ingresso ad un nuovo modo di vedere la realtà, sono l'iniziazione ad una esistenza innovativa. Abbiamo avuto la gioia di poter contribuire ad una trasformazione concreta del nostro vivere e, alla nostra maniera, continuiamo a contribuire. Forse per la prima volta nella storia, la realtà non viene copiata o modificata, ma inventata. Ci muoviamo dentro questo nuovo mondo in costruzione intuendo, creando possibili strade alternative, pur se guidati da leggi ferree. La grandiosa differenza con le circostanze passate sta nella possibilità di svincolarsi dai limiti delle normali percezioni; con l'immaginazione possiamo dare una nuova forma non solo agli oggetti, ma soprattutto alla sensibilità. Ecco, riusciamo così a "vedere" anche l'arte con occhi nuovi. La realtà può prendere corpo attraverso l'arte con il computer, ed essere contemporaneamente dovunque e da nessuna parte, essere in quel dovunque dove tutti possiamo stare contemporaneamente.

Questo è in sintesi uno degli eventi innovativi creati dall'arte elettronica e in particolare dalla Computer art.

**Dal 5 maggio e fino al 3 giugno, è possibile visitare una mostra abbastanza esplicativa di questi concetti:**

# ARTE & COMPUTER

**Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze  
Antichi Lavatoi - via Tripoli, 36**

*di Ida Gerosa*

## Sei artisti

Sei artisti assolutamente diversi tra loro, in questo evento mostreranno le diverse strade intraprese dall'inizio fino alla concretezza del lavoro di oggi.

Negli spazi della Biblioteca Nazionale si potranno vedere, così, alcuni esempi della Computer art contemporanea e sarà interessante notare come l'approdo alle soluzioni odierne abbiano partenze e percorsi assolutamente differenti e insoliti.

Dall'esperienza fuori del comune di Pietro

**Dall'esperienza fuori del comune di Pietro Grossi (noto compositore elettronico) a quella di Enore Zaffiri (anch'egli noto compositore); dall'arte "scientifica" di Luciano Romoli a quella "fresca, curiosa, divertita" di Marcella Chelotti; dall'arte "giovane" di Paolo Zaffiri a quella di Ida Gerosa.**

Grossi (noto compositore elettronico) a quella di Enore Zaffiri (anch'egli noto compositore); dall'arte "scientifica" di Luciano Romoli a quella "fresca, curiosa, divertita" di Marcella Chelotti; dall'arte "giovane" di Paolo Zaffiri a quella di Ida Gerosa.

Diceva McLuhan: "Compito dell'artista è quello di riferire sulla natura dello sfondo analizzando le forme di sensibilità scaturite da ogni nuovo fondo o modalità culturale prima che l'uomo comune abbia il sospetto che qualcosa sia cambiato."

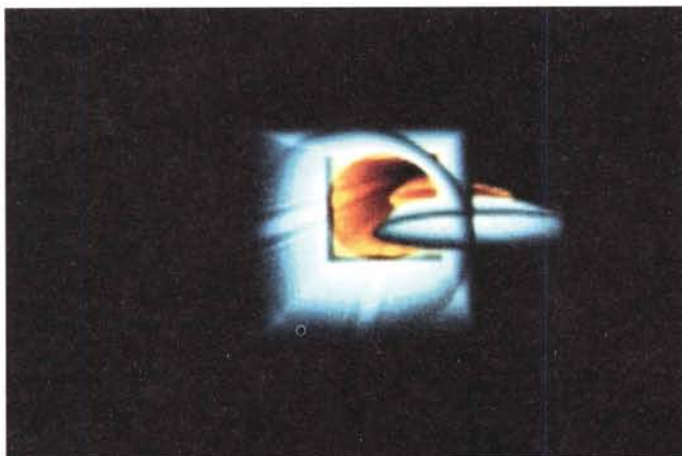
Ecco, per vi-

sualizzare questo pensiero analizziamo il complesso dell'opera dei sei espositori.

## Pietro Grossi

Nell'ultima mostra che ha fatto a La Spezia ad aprile scorso, Pietro Grossi si è presentato con una frase che lo rappresenta bene: "*Tornate domani, sarò diverso*". In questa sua frase ironica, divertita, ma espressiva, c'è tutta la sua vita, tutta la sua storia.

Grossi è nato a Venezia nel 1917, violoncellista e compositore, ha svolto attività concertistica ed è stato docente di violoncello al Conservatorio di Musica di Firenze dal 1942 al 1985, promovendo in quell'ambito anche la creazione



Pietro Grossi

ne di cattedre di musica elettronica e di informatica musicale.

Egli ha percorso nell'arco di tempo, dagli anni '60 ad oggi, un itinerario artistico e di ricerca tale da far emergere uno sviluppo di pensiero coerente e una serie di intuizioni fortemente anticipatrici, come il minimalismo di alcune sue opere analogiche e la teorizzazione della musica in tempo reale.

Alla metà degli anni '80 ha allargato il campo delle sue esperienze alla grafica.

Nel momento in cui componeva la sua musica, attraverso appositi programmi scritti personalmente faceva nascere i prodotti grafici, spesso in maniera "random".

La sua ricerca è quindi passata dall'accompagnamento musicale ai film muti, mentre era ancora uno studente, alle esperienze già descritte fino al suo progetto di "Homeart", da lui definito "arte creata da e per se stessi, estemporanea, effimera, oltre la sfera del giudizio altrui"; per approdare infine alla "Homebook", con cui ha inaugurato una nuova branca di ricerca e di attività, quella dell'editoria personalizzata.

Pietro Grossi è un artista dalle mille personalità, musicista, compositore, grafico, è serio nelle sue ricerche e nello stesso tempo è vivo, pieno, allegro, divertente e divertito. Crea con infinito amore eppure gioca, scherza con quello che fa, stuzzica i suoi pensieri. Ribalta le situazioni normali per vederne gli

## IDA GEROSA

Artista di Computer art  
www.mclink.it/mclink/arte  
i.gerosa@pluricom.it

aspetti inconsueti, per cercarne il lato curioso, sconcertante, forse "impazzito". Per questo ama ripetere che noi "siamo formiche impazzite e cerchiamo disperatamente di capire dove ci porta il bit, ma vogliamo scuotere le cicale che, attaccate alla corteccia degli alberi, gracidano immobili finché l'albero ammalato alle

radici si abbatte."

E quando gli ho chiesto che significato aveva per lui questa mostra alla Biblioteca Nazionale, mi ha risposto "per parte mia la mostra sottolineerà la velocità e la produttività del bit. Quindi ci saranno immagini in continua elaborazione e trasformazione." E poi "come sarà accolto il nostro lavoro? Difficile dirlo. Operiamo nel deserto, ma soddisfatti di camminare tra i ciechi vedendo".

## Enore Zaffiri

Anche Enore Zaffiri, come Pietro Grossi, viene dalla musica. Il loro è stato un percorso simile, anche se con molte varianti.

Zaffiri ha studiato presso il conservatorio di musica di Torino "G. Verdi" e al Conservatorio Nazionale di Parigi con Tony Aubin, poi si è perfezionato in pianoforte all'Accademia Musicale Chigiana di Siena.

Dal 1954 al 1982 ha ricoperto la cattedra di Cultura Musicale Generale presso il Conservatorio di Torino, ma già dal 1964 si è interessato di Musica Elettronica fondando lo

SMET (Studio di Musica Elettronica di Torino).

Partito dalla premessa del superamento storico dei principi elementari che coordinavano le relazioni fra i suoni del linguaggio musicale tradizionale destinato agli strumenti acustici, si è rivolto ai mezzi elettronici, alla ricerca di nuove prospettive sonore impostate su un principio strutturale basato sulla figura

**Pietro Grossi è un artista dalle mille personalità, musicista, compositore, grafico, è serio nelle sue ricerche e nello stesso tempo è vivo, pieno, allegro, divertente e divertito**

ra geometrica piana euclidea, mediane la quale ha coordinato i vari parametri sonori e ne ha estratto la dimensione formale e spaziale.

Nel 1965, con altri operatori, ha fondato lo Studio di Informazione Estetica e ha iniziato una ricerca interdisciplinare fra fenomeni sonori e fenomeni visivi. Il principio di ricerca è stato l'assunto di far germinare da un'unica struttura di base gli elementi relativi al campo sonoro e visivo. Ha realizzato quindi alcune sculture che si sono concretizzate mediante le stesse strutture geometriche di base applicate alla musica.

Alla fine degli anni '70 ha esteso la sua ricerca visiva al video, continuando

**Zaffiri è un artista estremamente severo ed eclettico. Con curiosità si inoltra negli spazi che si trova ad esplorare durante le sue ricerche**

quel progresso di interdisciplinarietà con l'utilizzo degli strumenti che la tecnologia offre. Alla fine degli anni '80 è nato, così, il video "L'arte nella Storia".



Enore Zaffiri



**Luciano Romoli**

Zaffiri è un artista estremamente severo ed eclettico. Con curiosità si inoltra negli spazi che si trova ad esplorare durante le sue ricerche.

Con un inizio molto personale e specifico è approdato ad una Computer art rigorosa e quindi rappresentativa della sua storia e della sua essenza. Lui stesso per presentarla dice: "Le immagini vengono generate dall'elaborazione di un "tema" geometrico di base, dal quale si sviluppano infinite "variazioni". L'interdisciplinarietà fra suono e immagine si avvale di un "progetto" unico che determina il divenire sia dell'evento sonoro, sia dell'evento visivo."

Inoltre pensa che "la Computer art sia l'espressione artistico-creativa del nuovo millennio. Anche se le possibilità del mezzo possono sembrare ormai ampiamente sfruttate, penso che ogni artista abbia ancora un territorio immenso da esplorare e fare quindi le sue scelte operative.

La sfera artistica si allarga a nuove possibilità di fruizione, impegnando il fruitore a intervenire direttamente sull'opera, oppure a trovarsi di fronte a immagini originali, tali da definire un gusto estetico nuovo o almeno rinnovato rispetto alla cultura precedente."

**Luciano Romoli**

Artista completo affascinato dalla sua ricerca, peraltro affascinante, può essere capito attraverso una frase che ama ripetere: "Un mappamondo che non includa Utopia non merita neppure uno sguardo..."

**"Un mappamondo che non includa Utopia non merita neppure uno sguardo..."**

i contributi di studiosi, ricercatori e artisti interessati a sviluppare un dibattito sul tema relativo al rapporto arte-scienza.

Poco dopo ha gettato le basi della sua Utopia, con la quale ha dato vita a una Micropoli, una sorta di città ideale fatta di cultura e di lavoro, abitata da uomini liberi e creativi e nella quale privilegiare la fantasia su ogni altra virtù.

In questo arco di tempo ha realizzato e alimentato un centro ricerche per concretizzare idee originali nei settori della cibernetica, dell'informatica, della multimedialità e insieme, come ingegnere creativo, ha sviluppato il suo massimo impegno nell'ottica di tener unite, in modo complementare, *tèchne* e *tecknikè*.

Oggi realizza i suoi modelli-metafore e le immagini correlate al suono, usando i mezzi della tradizione e quelli che utilizzano le moderne tecnologie.

Considera di grande importanza il ruolo del computer perché strumento virtuale di simulazione artistica e scientifica e perché potenziale punto di incontro fra poesia e logica, dove produrre finzioni e imitazioni, simboli e metafore, con le quali stimolare e aumentare l'immaginazione.

Sostiene che il vero strumento del quale comunque si servono, tanto l'artista quanto lo scienziato, sia la fantasia, che viene prima di tutto e che è unica sorgente della creatività.

Un'ultima curiosità che lo descrive bene. Ama giocare con le bolle di sapone perché costituiscono un punto di

Luciano Romoli fin da ragazzo ha cercato di esprimere la Poesia dell'Universo facendo ricorso all'immaginazione oltre che alla conoscenza artistica e scientifica. A soli vent'anni ha cominciato a pubblicare una rivista che raccoglieva

incontro tra geometria e bellezza, tra estetica e matematica, tra sogno e logica.

Romoli è quindi un artista vero che ama giocare con la sua creatività, proponendola nelle forme più diverse, siano esse Computer art o pubblicazioni artistiche e scientifiche o film sempre con argomenti inerenti al rapporto tra arte e scienza.

Tra le ultime sue opere, una stele che riporta il frammento del percorso immaginario di un *raggio di luce frattale* e la porzione di pavimento di un'altra immaginaria *villa telematica* che reinterpreta motivi di antiche ricerche geometriche.

**Marcella Chelotti**

Prima docente di lettere italiane e storia in vari Istituti Superiori, poi appassionata di grafica con il computer.

Lei stessa si presenta dicendo: "... del tutto autodidatta per quanto riguarda l'uso del computer, ma spinta dalla curiosità ho cominciato ad indagare sulle possibilità che esso offriva non solo per scrivere, ma per creare colori e forme. Un evento casuale ha segna-



**Marcella Chelotti - "Trasparenze"**

# IO CD MAXELL. E TU?



WRITING SPEED 1X-8X • ORANGE BOOK PART II • FULL RANGE: CD-R 650/700MB, CD-R MUSIC 74/80, CD-R PRINTABLE, CD-RW

## CD MAXELL. UNA SCELTA DI QUALITÀ

Io Cd Maxell, perchè ha davvero qualcosa di speciale.

La qualità ad esempio, frutto dell'avanzata tecnologia e dell'esperienza di un'azienda leader di mercato.

Io Cd Maxell, perchè non è pagare la marca ma scegliere un prodotto tecnicamente superiore.

Io Cd Maxell, perchè è una scelta di qualità.

Io Maxell. E tu?

# maxell

*Creator of Key Devices for the Multimedia Age*

SOUND & VISION • DATA MEDIA • ENERGY

MAXELL Italia Spa Tel. 0332 226161 Fax 0332 222444 www.maxell-italia.it e-mail: info@maxell-italia.it

**Attiva nel campo dell'arte elettronica dal 1989, Marcella Chelotti è una donna, un'artista curiosa e vitale, divertita dalla sua espansione culturale, affascinata dalle luci e dai colori che, per lei, hanno una funzione simbolica, un richiamo onirico.**

Un giorno, la pittrice Kiki Franceschi è andata a trovarla per parlare di una mostra che si sarebbe svolta presso il Museo di Murlo. Si trattava di ispirarsi ad una lettera dell'alfabeto etrusco. Appena visto quell'alfabeto Marcella Chelotti si è sentita rapita. Ha cominciato ad elaborare alcune idee e si è così divertita a realizzare con fantasia tutte le sue lettere creando per ognuna uno sfondo diverso.

E' nato così, in quattro copie originali il libro sull'alfabeto etrusco, che è depositato sia presso la Biblioteca Nazionale di Firenze che presso il Museo di Murlo.

Successivamente sono nati altri sei libri di immagini di cui due sull'alfabeto latino.

La Chelotti continua poi a parlare del suo rapporto con l'informatica: *"Con l'atteggiamento di un'Alice nel paese delle meraviglie ho cominciato a fruire delle possibilità offerte dallo strumento, ho lavorato con lena e passione e, vorrei sottolineare, con divertimento.*

*Non amo parlare del mio lavoro in termini problematici, forse per il preva-*

*to un po' il mio destino di approccio alla grafica col computer."*

Un giorno, la pittrice Kiki Franceschi è andata a trovarla per parlare di una mostra che si sarebbe svolta presso il Museo di Murlo. Si trattava di ispirarsi ad una lettera dell'alfabeto etrusco. Appena visto quell'alfabeto Marcella Chelotti si è sentita rapita. Ha cominciato ad elaborare alcune idee e si è così divertita a realizzare con fantasia tutte le sue lettere creando per ognuna uno sfondo diverso.

*lere dell'atteggiamento ludico, rifugio dal teorizzare sia nello specifico che in generale. Due intenti però avverto come ricorrenti: quello di creare forme che diano in qualche modo il senso di spazi in cui si muovono piani diversi e quello di giocare con le luci. ...*

*Amo forme lievi, citando Calvino trovo che la leggerezza sia un valore da salvare. Soprattutto non mi preoccupo troppo dei limiti che mi vengono dagli strumenti dei quali, invece, apprezzo le molte potenzialità."*

Attiva nel campo dell'arte elettronica dal 1989, Marcella Chelotti è una donna, un'artista curiosa e vitale, divertita dalla sua espansione culturale, affascinata dalle luci e dai colori che, per lei, hanno una funzione simbolica, un richiamo onirico.

### Paolo Zaffiri

Paolo Zaffiri è il più giovane dei sei artisti, si è diplomato in Scenografia e insegna Educazione Artistica.

Come scenografo ha collaborato con la Compagnia teatrale "Staff Teatro" di Torino.

Dopo aver seguito un corso di impaginazione grafica a computer per l'editoria, è diventato insegnante nello stesso Istituto dove ha studiato, il CNOS-FAP.

Da anni collabora con Enore Zaffiri alla realizzazione di opere di Videoarte e di Computer art.

Le sue immagini estremamente accurate, rappresentano le



Paolo Zaffiri

sue origini e questa collaborazione.

Infine, per non tediare i lettori, non vorrei parlare del mio lavoro (come sesta partecipante a questa mostra), perché l'ho fatto altre volte su questa stessa rivista (n. 171 e n. 183).

Vorrei però dire che, come sempre, propongo le mie immagini in animazione con un'installazione semplice e significativa, per consentire allo spettatore un'immersione in quel mondo fantastico e straordinario che solo la Computer art può offrire.

**Paolo Zaffiri è il più giovane dei sei artisti, si è diplomato in Scenografia e insegna Educazione Artistica.**

### Arte & Computer

Sei artisti, quindi, assolutamente diversi tra loro, con origini e percorsi personali, importanti. Eterogenei, ma con una costante.

**Sei artisti, quindi, assolutamente diversi tra loro, con origini e percorsi personali, importanti. Eterogenei, ma con una costante. Tutti hanno dedicato le loro energie alla gioia della ricerca, al piacere ludico della scoperta, alla conquista incantata di spazi prima inesistenti.**

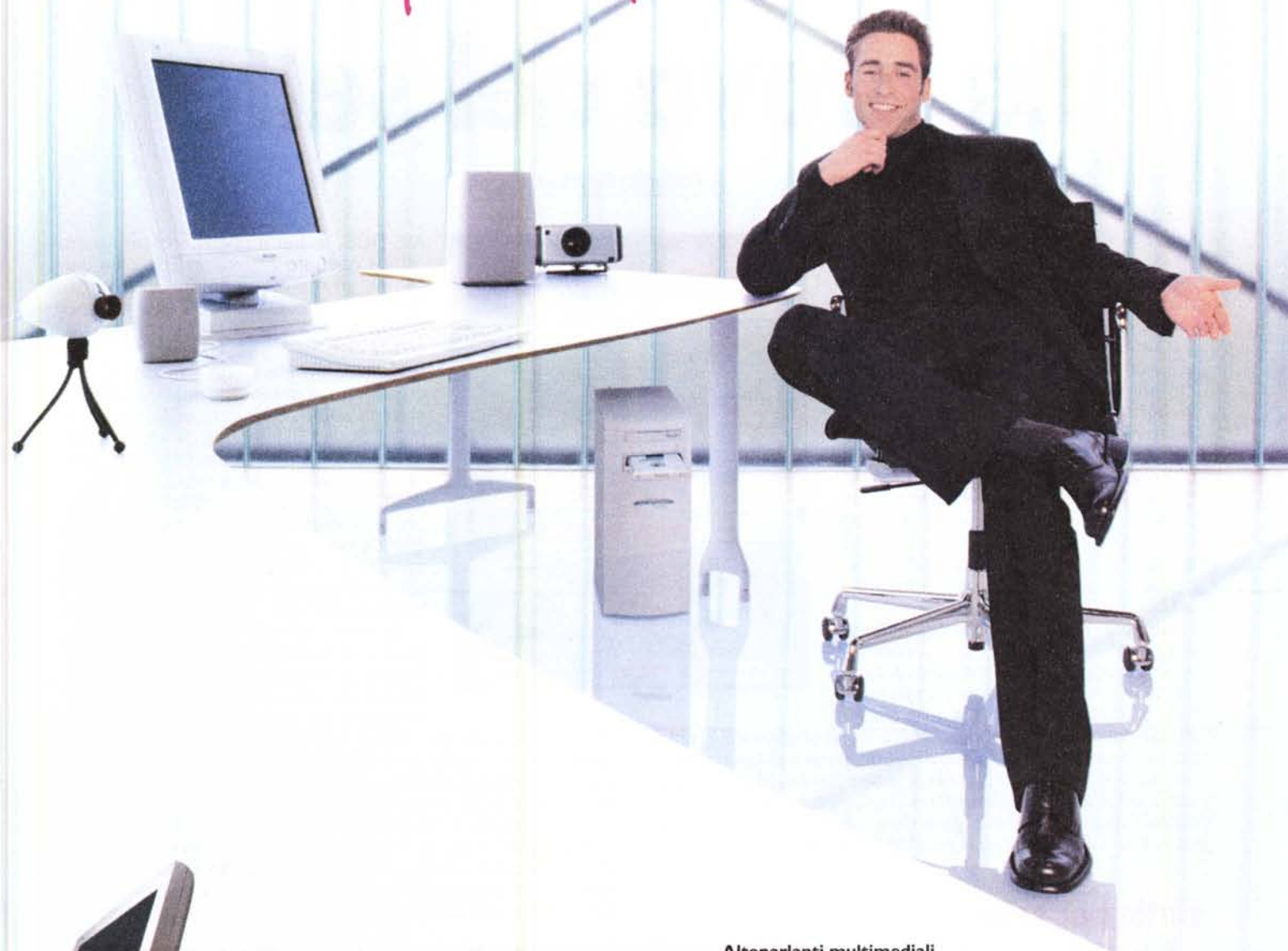
Tutti hanno dedicato le loro energie alla gioia della ricerca, al piacere ludico della scoperta, alla conquista incantata di spazi prima inesistenti. Con amore, con dedizione si sono adoperati tutti per ampliare le loro conoscenze, per sedurre lo spettatore con il "capriccio" della nuova creatività.

ME



Ida Gerosa - "Fuga"

Penso che al mio PC verrà  
un complesso d'inferiorità.



Monitor LCD

CD-ReWriter

Altoparlanti multimediali

Proiettore multimediale

PC-Camera



**Non è il PC che conta,  
sono le periferiche che fanno la differenza.**

La gamma di periferiche Philips per PC non solo farà ingelosire il vostro computer, ma vi renderà più facile e divertente il lavoro, portando un tocco di design al vostro ufficio. [www.info.philips.it](http://www.info.philips.it) [www.pcstuff.philips.com](http://www.pcstuff.philips.com)



**PHILIPS**

*Miglioriamo il tuo mondo.*